

# Neue Welthandelsimulation als Open-Spurce-Projekt der MN-Community

Beitrag von „Jan Stoertebecker“ vom 8. September 2008, 09:32

Teile ich voll und ganz. Wichtig ist vor allem der Punkt Rohstoffe: Wenn auch nur **ein** Rohstoff in einem Land fehlt (und das dürfte so gut wie immer der Fall sein), dann muss dieses Land Handel treiben. So einfach ist das. Hat ein Land keine Rohstoffe, dann lebt es sogar **allein** vom Handel (RL-Beispiel Niederlande). Beste Voraussetzungen für eine Welthandelsimulation.